

# HYPERSPORTS

## HYPERSPORTS

Its program code, graphic representation and artwork – are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved. The program runs on any Commodore 64 and requires a Commodore compatible joystick.

## LOADING

Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should appear, press PLAY on tape. This program will now load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

## CONTROLS

### Keyboard:

LEFT SHIFT OR ? – LEFT  
RIGHT SHIFT OR Z – RIGHT  
SPACE BAR – FIRE  
JOYSTICK – PORT 1 OR 2

Note: In the case of any difficulty experienced in joystick control the keyboard controls may be used at any time during play, even if joystick has been used.

## PLAYING

Pit your skills and agility against the computer and the clock – in order to progress to the next event you must qualify [ie achieve game – scoring hints are as follows and we would be interested to hear from any player with high marks. (100,000 and up is good).

## swimming

Wait for the starting gun – racing dive into the pool [by pressing fire button]. Your swimming speed is determined by continuous left/right controls, but remember in order to swim you must breath so wait for the prompt and then press the button. If you breathe at the wrong time you'll swallow water and if you forget to breathe you'll gradually slow and stop. Your opponents have differing swimming skills and are controlled by the computer if you can beat them all you're on the way to becoming a true champion.

## SHEET SHOOTING

Computer controlled sights home in on the skeet and marksmanship depends on fast reaction on the left/right controls. Good shooting gives bonus skeets with higher points but as your shooting improves the rate hots up! Good shooting.

## LONG HORSE

Now test your ability as a gymnast – press the fire button to run the springboard, then again when you're on it – Now when you reach the hand stand position press it again to launch into the Somersaults [these are controlled by the left/right movement]. The total score is made up of the distance you get up the springboard, the length of time on the horse, the number of Spins you can achieve and the perfection of your landing. Like the real event you must perform well right through for maximum marks!

## ARCHERY

The target moves across your field of vision and you must judge wind speed and the angle of your shot to hit bullseye. First press the fire button when WEIGHTS flashes to give the "Powerlift". Continue with power until all three judges acknowledge the feat. Your points score is based on weight. Congratulations you've completed all the events now check your score and see if you can do better next time – Good luck.

©Imagine Software (1984) Limited 6 Central Street, Manchester.

## TRIPLE JUMP

Co-ordination is the key to success in this event, approach speed is automatic, press the fire button as close to the take off line as possible. For each part of the jump keep the fire button pressed to increase the angle of the trajectory and release as close to 45° as possible. Your score is a combination of the correct speed, angle and distance.

## WEIGHT LIFTING

Now for the final test – a test of strength and stamina. Select the weight, type and then use the LEFT/RIGHT controls to increase the weight lifter's power. Press the fire button when WEIGHTS flashes to give the "Powerlift". Continue with power until all three judges acknowledge the feat. Your points score is based on weight.

Congratulations you've completed all the events now check your score and see if you can do better next time – Good luck.

## HYPERSPORTS

Sein Programmcode, graphische Darstellung und Druckvorlage sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Hyper-Sport simuliert sechs großartige Sportveranstaltungen.

### Laden

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Kassettenrekorder ein und überzeugen Sie sich, ob das Band ganz zurückgespielt ist. Stellen Sie fest, ob alle Leitungen angeschlossen sind. Drücken Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste und die SPIEL/STOP-Taste. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen; drücken Sie die SPIELTASTE Ihres Rekorders. Dieses Programm wird sich automatisch laden.

### Schwimmen

Warten Sie bis der Startschuß erklingt. Lassen Sie den Mann in das Wasser, indem Sie den Schußknopf drücken. Erhöhen Sie die Geschwindigkeit durch kontinuierliche Links-/Rechts-Steuerung. "Atemholen" mittels Schußknopf. (Punktezählung beruht auf Zeit).

### Taubenschießen

Benutze LINKS/RECHTS-Steuerungen, um auf die "computergelenkten" Ziele zu schießen und die vorbeifliegenden Tauben zu zerstören. (Punktezählung beruht auf abgeschossene Tauben).

### Pferdsprung

Drücken Sie den SCHUSSKNOPF, um zum Sprungbett zu kommen. Drücken Sie nach Erreichen des Sprungbetts den Schußknopf ein zweites Mal. Drücken Sie den Schußknopf noch einmal, wenn der Turner auf dem Pferd "handsteht". Benutze kontinuierliche LINKS/RECHTS-Steuerung, um den Turner zu

**COMMODORE 64 COMMODORE 64 COMMODORE 64 COMMODORE 64 COMMODORE 64 COMMODORE 64**

drehen. (PUNKTEZÄHLUNG – Höhe über Sprungbrett/Zeit auf dem Pferd/Anzahl der Umdrehungen/Landung).

**Bogenschießen**

Drücke SCHUSSKNOPF, um Windgeschwindigkeit/-richtung zu wählen. Drücke SCHUSSKNOPF, um acht Pfeile auf vorbeifliegende Zielscheibe zu schießen – den SCHUSSKNOPF gedrückt halten, um die Steigungshöhe des Pfeiles zu erhöhen. Versuche einen Schußwinkel so nah wie möglich an 5,0° zu erreichen.

**Dreisprung**

Benutze kontinuierliche LINKS/RECHTS-Steuerung um maximale Anlaufgeschwindigkeit zu erreichen. Drücke den SCHUSSKNOPF so nah wie möglich an der Absprunglinie. Halte bei jedem Sprung den SCHUSSKOPF gedrückt, um den Winkel zu erhöhen und lasse ihn so nah wie möglich bei 45° los. (PUNKTEZÄHLUNG-Geschwindigkeit/Winkel/Weite).

**Gewichtheben**

Wähle Gewichttype. Benutze LINKS/RECHTS-Steuerung um die Kraft des Gewichthebers zu erhöhen. Drücke SCHUSSKNOPF, wenn der Gewichtheber aufleuchtet, um zusätzlichen Hub aufzubringen. Die Hebekraft so lange aufbringen, bis die drei Punkterichter die Leistung bestätigen (Punktzählung beruht auf Gewicht). Qualifizierung ist in allen Disziplinen erforderlich, um ans Ziel zu kommen.

**Steuerung**

Joystick

Tastatur – Benutze beide SHIFT-Tasten, um nach Links bzw. nach rechts zu kommen. Falls Sie einhändige Steuerung vorziehen, können Sie entweder SHIFT- und Z-Tasten (Für Linkshänder) oder SHIFT- und L-Tasten (Für Rechtshänder) verwenden, um Bewegung nach Links bzw. Rechts durchzuführen.

Hyper-Sport ist nur eines der vielen vortrefflichen Spiele von Imagine Software. Fragen Sie Ihren Händler nach anderen Titeln aus unserem vielseitigen und spannenden Angebot. Falls Sie ein gutes Programm erarbeitet haben, sind wir gerne bereit mit Ihnen dessen Verkauf zu besprechen.

**HYPERSPORTS**

Le code programme, la représentation graphique et le dessin modèle sont la propriété intellectuelle de la société Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous aucune forme sans l'autorisation écrit de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

Hyper Sports simule six grandes compétitions sportives.

**Chargement**

Placer la cassette dans le lecteur de cassette Commodore, le côté imprimé vers le haut et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer sur la touche SHIFT et la touche RUN/STOP (MARCHE/ARRET) simultanément. Le message écran doit suivre; appuyer sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette. Ce programme se charge automatiquement.

**La Natation**

Attende que le coup de pistolet du départ retentisse. Lancer le nageur dans l'eau en appuyant sur "fire" (feu). Accélérer avec les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues, "respirer" en appuyant sur le bouton "fire" (feu). (Le résultat est basé sur le temps).

**Le Tir au Pigeon**

Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droit) pour tirer la carabine sur les cibles "commandées par ordinateur" respectives pour détruire les pigeons qui passent (résultat selon les cibles touchées).

**Le Cheval d'Arçons**

Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour approcher le tremplin. Appuyer à nouveau sur le bouton FIRE (feu) une fois sur le tremplin. Appuyer encore une fois sur le bouton FIRE (feu) quand l'athlète est debout sur les mains sur le cheval. Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour faire tourner l'athlète. (POINTS: distance sur le tremplin/durée sur le cheval/nombre de tours/atterrissement).

**Tir à l'Arc**

Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour sélectionner la vitesse du vent/direction. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour tirer une des huit flèches sur la cible qui passe – en maintenant le doigt appuyé sur le bouton FIRE (feu) pour hausser la flèche. Essayer d'arriver à un angle aussi proche de 5,0° que possible.

**Triple Saut**

Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour obtenir une vitesse d'approche maximum. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) le plus près possible de la ligne de décollage. Pour chaque saut, continuer à appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour augmenter l'angle et le libérer aussi près de 45° que possible. (Résultat – vitesse/angles/distances).

**Halterophile**

Sélectionner le type de poids. Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour augmenter la force de l'haltérophile. Appuyer sur le bouton FIRE (feu) quand l'haltérophile clignote pour donner une élévation supplémentaire. Continuer avec la force jusqu'à ce que les trois juges admettent la prouesse (points basés sur le poids). Tout joueur non classé est disqualifié.

**Commandes**

Manche à balai

Clavier – utiliser les deux touches SHIFT pour bouger vers la gauche ou la droite respectivement. Si vous préférez la commande à une main, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre touche SHIFT et la touche Z (pour les gauchers) et SHIFT et / (pour les droitiers) pour bouger vers la gauche ou la droite.

**Tiro al Piattello**

Usate i comandi LEFT/RIGHT per sparare ai rispettivi mirini controllati dal computer e distruggere i piattelli di passaggio (punteggio per piattelli abbattuti).

**Cavallo**

Premete il pulsante FIRE per prendere la rincorsa fino alla pedana. Premete di nuovo FIRE quando vi trovate sulla pedana. Premete ancora una volta il pulsante FIRE quando l'atleta si trova in appoggio sulle mani sul cavallo. Usate in continuazione i comandi LEFT/RIGHT per far fare una piroetta all'atleta. (Punteggio – distanza alla pedana/durata di tempo sul cavallo/numero di piroette/atterraggio).

**Tiro all'Arco**

Premete il pulsante FIRE per selezionare la velocità/direzione del vento. Premete il pulsante FIRE per tirare una delle otto frecce al bersaglio che passa – tenendolo abbassato per aumentare l'altezza della freccia. Cercate di ottenere un angolo il più vicino possibile a 5°.

**Salto Triplo**

Usate continuamente i comandi LEFT/RIGHT per ottenere la massima velocità di rincorsa. Premete il pulsante FIRE il più vicino possibile alla linea di battuta. Ad ogni salto tenete il pulsante FIRE abbassato per aumentare l'angolazione e lasciatelo andare il più vicino possibile ai 45°. (Punteggio – velocità/angoli/distanza).

**Caricamento**

Mettete la cassetta nel vostro registratore Commodore, con il lato stampato in su ed assicurandovi che sia completamente all'inizio. Accertatevi che siano attaccati tutti i fili. Schiacciate il tasto SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente. Dovrebbe apparire sullo schermo il messaggio; premete il tasto PLAY del registratore. Questo programma sarà caricato automaticamente.

**Sollevamento Pesi**

Scegliete il tipo di peso. Usate i comandi LEFT/ RIGHT per aumentare la potenza dell'uomo forzuto. Premete il pulsante FIRE quando l'uomo forzuto lampeggia per dare una maggior alzata. Continuate ad aumentare la potenza finché tutti e tre giudici non riconoscono la riuscita dell'azione (punteggio basato sul peso). La mancata qualificazione in una gara porterà alla squalifica.

**Comandi**

Joystick

Tastiera – Usate entrambi i tasti SHIFT per spostarvi rispettivamente a SINISTRA o DESTRA. Se preferite un comando su un lato solo, potete usare un tasto SHIFT e Z (se siete mancini) oppure SHIFT e / (se usate la destra) per spostarvi a SINISTRA o DESTRA.

Hyper Sports è soltanto uno dei bellissimi giochi della Imagine Software. Chiedete al vostro negoziante gli altri giochi della nostra appassionante serie. Se avete scritto un buon programma, perché non vi mettete in contatto con noi, senza impegno, per discuterne la possibile distribuzione sul mercato?

©Imagine Software (1984) Limited, 6 Central Street, Manchester.  
Produced by D.C. Ward.

